



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DESIGN

DEBORA HELOISA MONTENEGRO DIAS

UX Design:

Análise inicial sobre as dificuldades encontradas por designers que desejam atuar
na área de Experiência do Usuário

Recife

2024

DEBORA HELOISA MONTENEGRO DIAS

UX Design:

Análise inicial sobre as dificuldades encontradas por designers que desejam atuar na área de experiência do usuário

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de Design
da Universidade Federal de Pernambuco,
como requisito parcial para obtenção do
título de bacharel em design. Área de
concentração: Correspondente ao
indicado na ata de defesa (quando
couver)

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Ranoya Seixas Lins

Recife

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Dias, Debora Heloisa Montenegro.

UX Design: Análise inicial sobre as dificuldades encontradas por designers que desejam atuar na área de experiência do usuário / Debora Heloisa Montenegro Dias. - Recife, 2024.

59 p. : il., tab.

Orientador(a): Guilherme Ranoya Seixas Lins

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2024.

Inclui referências, apêndices.

1. UX Design. 2. Experiência do usuário. 3. Formação acadêmica. 4. Dificuldades profissionais. 5. Mercado de trabalho. I. Lins, Guilherme Ranoya Seixas. (Orientação). II. Título.

600 CDD (22.ed.)

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Guilherme Ranoya Seixas Lins (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. André Menezes Marques das Neves (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. André Grilo de Sousa (Examinador Externo)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer ao meu orientador Guilherme Ranoya, por todo o apoio e presença ao longo deste processo. Sua orientação e paciência foram fundamentais para a construção deste trabalho.

Agradeço também à UFPE, que sempre foi um sonho para mim e que hoje tenho a honra de chamar de realidade, então poder fazer parte do pedacinho dessa história que é imensa é uma grande honra.

Queria agradecer também ao apoio dos meus pais Valdeluce e Marcelo antes e durante minha jornada, sem eles não seria possível chegar até aqui. Ao meu irmão, que sempre me incentivou a sonhar e a ir mais longe.

Agradeço também à Julia, que me incentivou e fez os dias difíceis se tornarem mais fáceis, às minhas coelhinhas Luna e Suíça, que com certeza tornaram os dias mais tranquilos durante todo o processo e de alguns amigos, em especial a Bruna, que, mesmo à distância, me acompanhou e torceu por mim.

Por fim, agradeço também a todos os UX Designers que ajudaram tirando um tempinho para participar das entrevistas e desejar boa sorte durante o processo.

RESUMO

O presente trabalho aborda as principais dificuldades enfrentadas por designers que desejam ingressar na área de UX Design. O estudo parte de uma considerável demanda por esses profissionais no mercado, sem que haja uma oferta equivalente de formação acadêmica específica. A pesquisa foi desenvolvida através de uma revisão de literatura sobre o UX Design e entrevistas com 13 profissionais da área em diversas regiões do Brasil, buscando mapear desafios desde a formação até a prática profissional. Os resultados indicam que há uma ênfase excessiva no aprendizado de ferramentas em detrimento de competências estratégicas e metodológicas mais amplas, além da dificuldade de encontrar mentoria e oportunidades práticas. Além disso, foi identificado um desalinhamento entre as exigências do mercado e as competências ensinadas, resultando em frustração para muitos profissionais iniciantes. Por fim, o estudo sugere a necessidade de uma maior integração entre a formação teórica e as demandas reais do mercado, bem como uma valorização de projetos pessoais e trabalhos voluntários como forma de experiência prática.

Palavras-chave: UX Design. Dificuldades profissionais. Formação acadêmica. Mercado de trabalho.

ABSTRACT

This work addresses the main challenges faced by designers who wish to enter the UX Design field. The study is based on a considerable demand for these professionals in the market, without there being an equivalent offer of specific academic training. The research was developed through a literature review on UX Design and interviews with 13 professionals from different regions of Brazil, aiming to map challenges from education to professional practice. The results indicate an excessive focus on learning tools to the detriment of broader strategic and methodological skills, as well as difficulties in finding mentorship and practical opportunities. Additionally, there is a misalignment between market demands and the skills taught, leading to frustration for many beginners. The study suggests a need for greater integration between theoretical education and market demands, as well as recognition of personal projects and volunteer work as forms of practical experience.

Keywords: UX Design. Professional challenges. Academic training. Job market.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Disciplinas que compõe o UX Design	17
Quadro 1- Detalhamento do roteiro de entrevista	13
Figura 2- Modelo de competências do UX Designer	20
Quadro 2- Análise de competências do mercado	22
Figura 3- Competências essenciais, funcionais e multifuncionais do UX Designer	21
Quadro 3- Correspondência entre competências acadêmicas e exigidas pelo mercado	29
Figura 4- Comparação de habilidades de design exigidas dos designers de UX.	28
Quadro 4- Distribuição dos participantes entrevistados em relação às suas áreas de formação	34
Quadro 5- Segmentação de habilidades mencionadas pelos participantes	36

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1. Contextualização	10
1.2. Justificativa	11
1.3 Objetivos	11
1.3.1 Geral	11
1.3.2 Específicos	12
1.4 Metodologia	12
1.4.1 Revisão de literatura	12
1.4.2 Coleta de informações por meio de entrevistas	12
1.4.3 Análise das respostas coletadas	15
2. REFERENCIAL TEÓRICO	16
2.1 Definição do UX Design	16
2.2 Formação acadêmica para UX Designers	17
2.3 Mercado de trabalho na área de UX Design no Brasil	22
2.4 Dificuldades mapeadas	29
3. DESENVOLVIMENTO	33
3.1 Experiência e formação	34
3.2 Dificuldades enfrentadas	35
3.3 Habilidades necessárias	36
3.4 Visão de mercado	38
4. CONCLUSÃO	40
REFERÊNCIAS	43
APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTAS	45
APÊNDICE B - TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS	46

1. INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização

"Desde a segunda metade da primeira década deste século, as tecnologias tornaram-se cada vez mais complexas e a funcionalidade das aplicações e websites tornou-se muito mais ampla e muito mais intrincado." (SOEGAARD, 2002, p.4, 59 Tradução nossa). Com as tecnologias evoluindo ao passar do tempo e estando cada vez mais presente no dia a dia dos seres humanos, ações do cotidiano que deveriam ser simples têm se tornado cada vez mais complexas quando não são pensadas para os seus usuários.

Segundo Quiñones e Rusu (2019, p. 2), "Atualmente, não basta projetar produtos que sejam úteis e fáceis de usar. Os usuários também buscam produtos que criem experiências agradáveis, gerando um vínculo além do funcional" (tradução nossa). Sabendo disso, o Design Centrado no Usuário, que dá prioridade à usabilidade e à satisfação, virou uma necessidade para empresas que querem se destacar em um mercado cada vez mais competitivo.

"O recente crescimento de empregos na área de design de experiência do usuário (UX¹) criou uma exigência dentro da academia para treinar uma nova geração de profissionais de UX prontos para o trabalho." (GETTO; BEECHER, 2016, p. 1, tradução nossa). Isso traz em evidência que o aumento das oportunidades de emprego na área de UX gerou uma demanda significativa para que as instituições acadêmicas ajustem seus currículos e metodologias de ensino, a fim de preparar profissionais que estejam alinhados com as exigências do mercado.

Além disso, a considerável demanda por esses profissionais vem muito das empresas perceberem a importância de ofertar boas experiências aos seus consumidores, no entanto, a oferta de formação adequada não acompanhou esse crescimento, fazendo com que muitos iniciantes se sintam perdidos. "Ao mesmo tempo, o crescimento de cursos de graduação e pós-graduação que apresentam o UX como parte central do currículo tem sido lento. E mesmo quando oportunidades para aprender UX estão disponíveis, poucos modelos pedagógicos consistentes existem."(GETTO; BEECHER, 2016, p. 1, tradução nossa).

¹ UX - Abreviatura utilizada para o termo experiência do usuário, que vem do inglês (User Experience).

Neste contexto, este trabalho tem como objetivo investigar as principais dificuldades enfrentadas por quem deseja entrar no campo de UX Design. A pesquisa busca identificar os obstáculos, desde a formação acadêmica até a entrada no mercado de trabalho.

Por meio de uma revisão de literatura e entrevistas com profissionais que já atuam na área, este estudo visa mapear essas dificuldades e oferecer uma análise crítica sobre o mercado atual de UX Design.

1.2 Justificativa

Segundo Krause e Rosala (2019), desde 2013 o UX vem emergindo como um campo em muitos países ao redor do mundo, e ao passar dos anos a experiência do usuário vem sendo reconhecida como uma parte necessária dentro das empresas a fim de aprimorar a experiência de seus produtos e serviços.

Segundo Guimarães e Equipe Aela (2019), o mercado de UX Design está se fortalecendo cada vez mais, e as empresas têm voltado seus olhos para essa profissão e entendido a sua grande importância nos negócios. Por conta disso, houve um aumento de demanda por profissionais de UX, porém esse aumento da demanda não veio acompanhado de um maior direcionamento do que precisa ser feito para corresponder às expectativas dessas vagas.

Quando iniciei na área, tive diversas dificuldades de entender por onde começava, e sempre que pesquisava me lembro de encontrar diversos materiais, livros e artigos que me deixaram um pouco perdida, e até hoje atuando como UX Designer há anos não tenho absoluta certeza a respeito das mudanças exigidas pelo mercado constantemente. Por isso, acredito que compreender essas dificuldades e poder fornecer algumas diretrizes para quem está começando pode auxiliar no sucesso desses profissionais e contribuir para o avanço do campo como um todo.

1.3 Objetivos

1.3.1 Geral

Identificar as dificuldades enfrentadas por profissionais de UX Design ao decidirem ingressar na área.

1.3.2 Específicos

- Identificar os principais conceitos de UX Design, visando entender seu crescimento, sua formação acadêmica e o mercado de trabalho na área
- Realizar uma coleta de informações com profissionais que já atuam na área, a respeito das dificuldades enfrentadas por eles no início de sua trajetória profissional e as dificuldades em buscar materiais voltados ao aprendizado
- Analisar as informações coletadas, e categorizar as principais dores identificadas durante as entrevistas

1.4 Metodologia

1.4.1 Revisão de literatura

Na etapa inicial foi realizada uma revisão de literatura relacionada ao UX Design, trazendo alguns conceitos, mostrando seu crescimento no decorrer dos anos, formação acadêmica e um pouco do mercado de trabalho na área.

1.4.2 Coleta de informações por meio de entrevistas

Em seguida, foi construído um roteiro com perguntas direcionadas a um tipo de público: UX Designers que já estão atuando no mercado de trabalho, com objetivo de entender os desafios enfrentados por eles no início da sua carreira na área de experiência do usuário. E logo em seguida, foram realizadas entrevistas com os UX Designers selecionados, a fim de obter as informações.

Para a entrevista foram selecionadas 13 pessoas que atualmente atuam como UX Designers em diferentes estados do Brasil, o que proporciona uma análise mais rica das dificuldades encontradas e uma diversidade de perspectivas dentro do contexto nacional. Os participantes foram convidados por meio da plataforma LinkedIn, e para encontrá-los foi realizada uma pesquisa utilizando o termo “UX Design” com filtros aplicados para “Pessoas” e “Brasil”.

Em seguida, a plataforma sugeriu uma lista de profissionais, os quais fui solicitando conexão e enviando mensagem explicando a pesquisa e solicitando uma entrevista via meet. O convite foi enviado a 13 entrevistados e todos eles aceitaram participar da conversa e ter suas respostas analisadas. Optou-se por manter o

número de 13 participantes por perceber que já estavam havendo um padrão de repetição nas respostas obtidas.

Como ponto de partida, foi construído um roteiro de perguntas para a realização das entrevistas direcionadas a um tipo de público: UX Designers que já estão atuando no mercado de trabalho, com objetivo de entender os desafios enfrentados por eles no início da sua carreira na área de experiência do usuário.

As perguntas desse roteiro foram segmentadas em três tópicos, sendo eles perguntas gerais, perguntas sobre a formação e sobre o mercado de trabalho. Abaixo foi realizado o detalhamento dos tópicos do roteiro, e suas perguntas dentro deles, assim como o objetivo que visa ser alcançado com cada uma delas.

Quadro 1: Detalhamento do roteiro de entrevista

Tópico	Pergunta	Objetivo com ela
Perguntas gerais	Em que cidade você mora?	Entender a localização dos entrevistados e identificar se determinados desafios são específicos de certas regiões ou não
	Qual a sua idade?	Entender a diversidade etária entre os entrevistados e se isso influencia na percepção dos desafios.
	Há quanto tempo você atua na área?	Compreender a experiência dos entrevistados e contextualizar os desafios iniciais que os usuários enfrentam.
	Poderia me contar um pouco sobre a sua trajetória até começar a trabalhar com o UX Design?	Entender as origens e influências que levam ao UX design, tentando identificar padrões ou divergências nas trajetórias.
Formação	Você possui alguma graduação? Se sim, qual?	Identificar a formação acadêmica dos entrevistados e entender se existe um padrão ou relação entre as graduações e o ingresso na área de ux.
	Você realizou algum tipo de formação adicional específica para atuar na área?	Saber mais sobre formações adicionais disponíveis e sua efetividade na preparação do estudante para a entrada no mercado de UX.

	Você enfrentou alguma dificuldade no início da sua trajetória ao decidir trabalhar com UX? Se sim, quais as principais dificuldades que você enfrentou?	Mapear se o entrevistado teve alguma dificuldade no início da sua jornada e entender quais são os desafios em comum nessa entrada.
	Na sua visão, quais requisitos você considera mais importantes para um UX Designer conseguir ingressar no mercado de trabalho e exercer a profissão?	Entender a visão do entrevistado e com base na sua experiência, assim como entender quais competências e habilidades são vistas como essenciais, essa pergunta ajuda a mapear as habilidades que os entrevistados entendem como crítica demandada pelo mercado e entender se faz sentido com as habilidades que a literatura cita para UX Designers.
	Quais meios você utilizou para tentar aprender essas habilidades?	Entender os diferentes métodos de aprendizado adotados pelos profissionais.
Mercado de trabalho	Como você avalia as habilidades exigidas nos requisitos de vagas para UX Designers no mercado atual?	Avaliar, pela visão do entrevistado, as expectativas do mercado e entender se há uma divergência entre o que é ensinado e o que é exigido pelos empregadores na visão deles.

Fonte: Autora (2024)

Ademais, é importante trazer que pode haver um possível viés devido a plataforma utilizada, que pode priorizar nos resultados da busca alguns perfis mais completos ou mais ativos, além disso, o uso de filtros como “Brasil” pode ter excluído profissionais que não tenham o país como localização principal definida em seus perfis. Além disso, é importante mencionar que não houve gravação das entrevistas por videoconferência, apenas anotações, também não houve recorte de gênero, cidade/estado/região, ou nível de cargo exercido atualmente pelos participantes.

1.4.3 Análise das respostas coletadas

Após a coleta dessas informações, foi realizada uma análise das respostas, que se deu por meio de uma síntese das informações coletadas e em seguida uma categorização delas, destacando os principais desafios que foram mapeados.

A análise das respostas foi feita primeiramente categorizando as respostas em uma tabela, em seguida identificando temas recorrentes e padrões nas respostas, para em seguida levantar insights em cima desses padrões.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Definição do UX Design

Para entender mais a respeito das dificuldades de entrada que pessoas que desejam atuar na área de UX enfrentam é importante compreender primeiro a definição e o crescimento da área, e em seguida entender um pouco da formação acadêmica e do mercado de trabalho voltado para esse segmento.

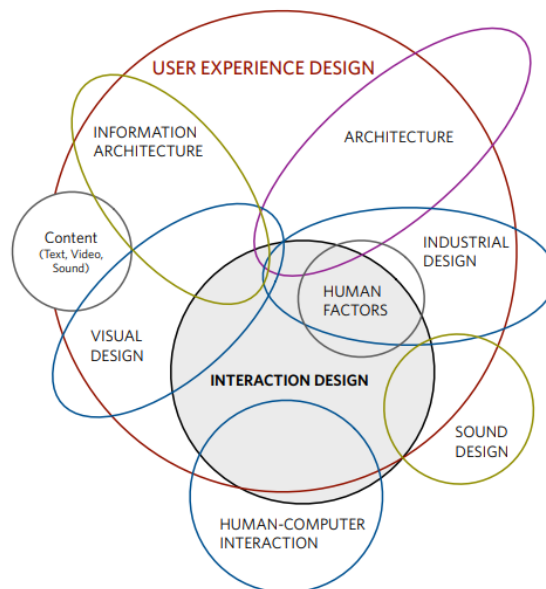
O conceito de "user experience" foi popularizado por Don Norman em 1990, ele comenta que popularizou o termo na indústria por querer cobrir todos os aspectos da experiência de uma pessoa com um sistema. "Conforme a tecnologia ficou mais poderosa e complexa, nós nos tornamos menos capazes de compreender como ela funciona, menos capazes de prever suas ações." (NORMAN, 1988, p.16). Com essa crescente complexidade tecnológica, o UX Design vem como uma tentativa de compreender e simplificar as soluções a fim de atender as necessidades humanas de forma simples e eficaz, onde o usuário possa dominar a solução e utilizá-la a seu favor, e não ser dominado por ela e suas especificidades.

Quando pensamos em usabilidade, temos diversos conceitos e definições a serem discutidas, por exemplo, segundo a norma ISO 9241-11 (2017), a usabilidade de um sistema, produto ou serviço se refere à sua capacidade de permitir que usuários específicos alcancem seus objetivos de maneira eficaz, eficiente e com satisfação, dentro de um determinado contexto de uso. Essa definição implica que usabilidade não é considerada universal e única, por não se tratar de algo genérico, mas sim um conjunto de definições feitas pensando em contexto de uso e necessidades de determinados usuários, ou seja, a usabilidade tende a ser bem específica.

Segundo Unger e Chandler (2009), o UX Design envolve a criação e a sincronização dos elementos que influenciam a experiência do usuário com uma empresa, visando moldar suas percepções e comportamentos. Esse conceito destaca que a experiência do usuário vai além da interface, impactando diretamente como ele interage e se comporta, o que contribui para a criação de experiências positivas e memoráveis em diversos contextos.

E para proporcionar experiências, o UX Design é um conjunto de práticas que, além de adaptável a diferentes contextos, também se mostra bastante multidisciplinar, pois trabalha com diferentes profissionais a fim de tomarem decisões que vão visar o aprimoramento dessa interação citada anteriormente. "A maioria das disciplinas se enquadra, pelo menos parcialmente, no guarda-chuva do design de experiência do usuário, a disciplina de observar todos os aspectos do encontro do usuário com um produto e garantir que estejam em harmonia." (SAFFER, 2010, p. 20, tradução nossa).

Figura 1: Disciplinas que compõe o UX Design



Fonte: SAFFER, Dan. Designing for interaction. New York: New Riders, 2010. Pg. 21

2.2 Formação acadêmica para UX Designers

Um estudo da Nilsen Norman Group em 2020 (ROSALA; KRAUSE, 2019) trouxe conclusões relevantes a respeito da formação acadêmica de UX Designers. A pesquisa revela que 82% dos entrevistados possuem algum tipo de diploma universitário, e que apenas 38 dos 693 entrevistados que desempenharam a função de UX nunca frequentaram uma universidade.

“A formação em design, desenho industrial e cursos semelhantes ainda representa mais da metade da população, mas teve uma queda de 64% para 57% de 2020 para 2023. O aumento sensível de outros cursos, como Ciências Sociais ou

Ciência da Computação, denota a formação diversificada de profissionais da área” (COLI et al., 2023). Isso sugere que é importante ter uma graduação para ingressar na área, porém que não há uma formação específica, trazendo oportunidade para pessoas de diversas áreas e experiências.

Outro dado que a UPA São Paulo (2011) traz revela que 40% dos participantes do estudo se consideram autodidatas e dizem que "aprenderam UX fazendo", além disso apenas 22% aprenderam UX em alguma sala de aula. De acordo com essa informação, fica evidente que a experiência prática é extremamente relevante no aprendizado da disciplina, e que cada vez mais é necessário buscar formas de colocar em prática todo conhecimento teórico obtido por qualquer que seja o meio. Além disso, esse dado também demonstra que, apesar de possuírem formação superior, UX não lhes foi ensinado na universidade ou em seus cursos superiores. A formação universitária tem um papel estrutura e de base, mas não tem um papel ativo e direcionado para a prática de UX.

A fim de compreender melhor as competências acadêmicas que um UX Design deve possuir, estando ou não unidas a uma formação específica, foram identificadas na literatura diversas competências que estão atreladas ao UX Design.

Para uma visão mais ampla de algumas competências Vorvoreanu et al. (2017) propuseram um modelo inovador de pedagogia integrada em estúdio, eles desenvolveram um modelo de formação a fim de preparar estudantes para o campo de UX Design. Para isso, eles desenvolveram todo o conteúdo que visa alcançar seis competências, são elas: representação visual e interativa, métodos sociais/de pesquisa, filosofia do design, habilidades técnicas, consciência global, trabalho em equipe e liderança do trabalho em equipe. A divisão do curso é separada em duas categorias, “Estúdios de Aprendizagem” e “Estúdios de Experiência”.

A parte dos "estúdios de aprendizagem" aborda questões como Coleta de dados, análise de dados, prototipagem, avaliação e testes e teoria e história de HCI e design, assim os alunos iniciam com o contato com os fundamentos do UX Design e do design centrado no humano, em seguida vão adicionando os princípios do design visual e interativo, programação web, prototipagem de alta fidelidade, protótipos analógicos, suporte omnichannel, compreensão de negócios e sua relação com o UX Design. Diante desse levantamento, subentende-se que

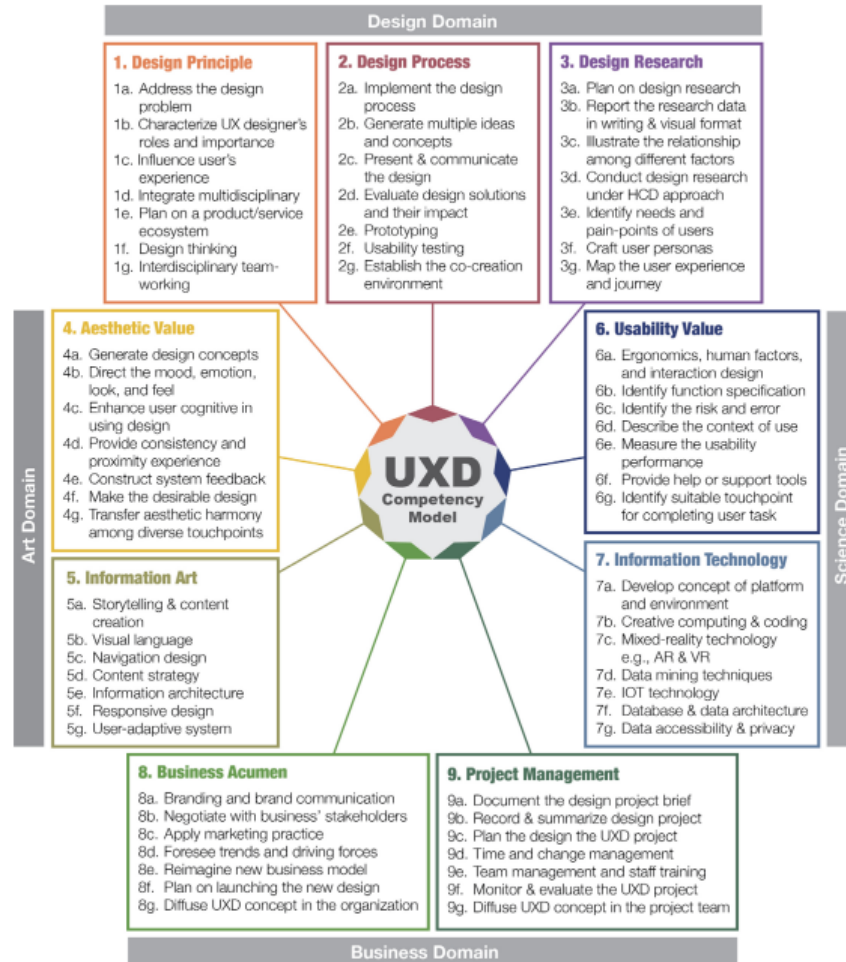
realização de pesquisa, experimentos, testes, e sua avaliação são exercícios recorrentes na prática de UX, portanto um pequeno conjunto de habilidades consideradas essenciais para esse profissional, e que ele precisa dominar conceitualmente para poder aplicá-las.

Já os "estúdios de experiência" focam em praticar o trabalho de UX Design, onde os estudantes trabalham juntos, em equipe, diretamente em projetos de parceiros da indústria, da comunidade, ou da universidade, e os entregáveis necessários são especificados pelo cliente. As habilidades que são adquiridas nos estudos de aprendizagem são aplicadas nesses projetos, visando resolver os problemas propostos.

Buscando outra visão dessas competências, Borriraklert e Kiattisin (2021) desenvolveram um modelo de competências para UX Designers por meio de uma revisão sistemática da literatura em design e interação humano-computador.

A análise de conteúdo e temática foi implantada para agrupar diversos elementos em unidades distintas para ilustrar um modelo de competências de um UX Designer. A avaliação do modelo foi baseada nos julgamentos de 25 especialistas, eles chegaram em um modelo que possui quatro domínios, nove unidades e 63 elementos de competência.

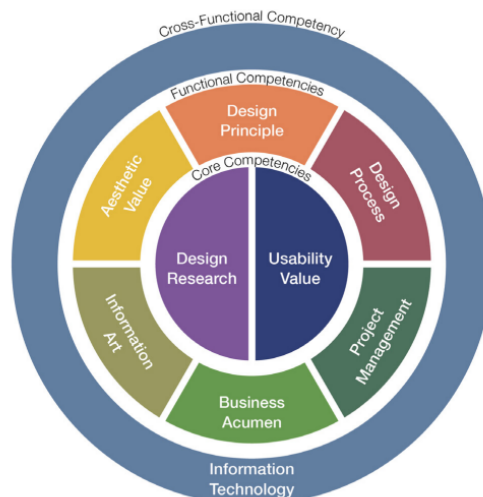
Figura 2: Modelo de competências do UX Designer



Fonte: Borriraklert, A.; Kiattisin, S. User Experience Design (UXD) Competency Model: Identifying Well-Rounded Proficiency for User Experience Designers in the Digital Age. Archives of Design Research, 2021. p. 13.

As unidades dessas competências dividem-se em três tipos, as competências essenciais, funcionais e multifuncionais.

Figura 3: Competências essenciais, funcionais e multifuncionais do UX Designer



Fonte: Boriraklert, A.; Kiattisin, S. User Experience Design (UXD) Competency Model: Identifying Well-Rounded Proficiency for User Experience Designers in the Digital Age. Archives of Design Research, 2021. p. 16.

As competências essenciais são a pesquisa de design e o valor da usabilidade. Essas competências são obrigatórias para designers de experiência do usuário, uma vez que eles deveriam ter empatia com os pontos problemáticos do usuário, obter insights do usuário e criar soluções de fácil utilização.

Já as competências funcionais são as habilidades para completar suas tarefas. Essas competências são princípios de design, processo de design, valor estético, arte da informação, visão de negócios e gerenciamento de projetos.

E finalmente, a única competência multifuncional é a tecnologia da informação. Esta unidade contém conhecimentos, habilidades e atitudes que permitem aos designers trabalharem com equipes multidisciplinares na indústria digital, incluindo programadores, desenvolvedores de sistemas, operadores de sistemas, arquitetos de bancos de dados e desenvolvedores de negócios.

Após a compilação deste panorama de competências e formação acadêmica do UX Designer, conforme estabelecido pelos autores e a literatura na área, tentaremos avaliar se isso se reflete no mercado de trabalho do Brasil.

2.3 Mercado de trabalho na área de UX Design no Brasil

Segundo Petrone (2019), com base no último relatório de habilidades profissionais divulgado pelo LinkedIn, na categoria de “Hard Skills”, “UX Design” é classificada como a quinta área mais desejada pelas empresas em 2019.

Já em uma pesquisa feita de forma simples, utilizando apenas a palavra chave “UX Design” no campo de vagas do LinkedIn, e definindo a localização para o Brasil, obtém-se como resultado um número de 1.612 vagas disponíveis.

Entretanto, para entender melhor a respeito das competências que são necessárias para atuar como UX Design nessas vagas, realizei uma pesquisa de autoria própria no LinkedIn. Para essa pesquisa, o critério principal foi a busca por vagas com o termo “UX Design” utilizando o filtro de localização “Brasil”. Em seguida, a plataforma me listou 978 vagas, então foi selecionado as primeiras 15 da listagem para realizar a análise das competências exigidas.

Alguns pontos a serem trazidos é em relação às vagas que aparecem no resultados das buscas. A plataforma LinkedIn pode priorizar o retorno das buscas com base em diversos fatores como relevância, atividades recentes das empresas dentro da plataforma, entre outros fatores, mas não foi possível identificar com precisão se houve algum viés nos resultados retornados. Além disso, é possível que algumas vagas tenham sido promovidas ou destacadas por recrutadores dentro da plataforma para serem as primeiras a aparecer quando o termo “UX Design” for pesquisado, mas essa informação específica não foi considerada no processo da seleção.

Como resultado da análise, pudemos perceber as seguintes competências:

Quadro 2: Análise de competências do mercado

Empresa	Competências exigidas
1	• Conhecimento de Design de Interface de Usuário (UI) • Pesquisa de usuário • Prototipagem e wireframing • Testes de usabilidade • Conhecimento em ferramentas de design • Psicologia cognitiva

2	• Entrevistas com usuários • Wireframes e protótipos de baixa e alta fidelidade • Desenvolvimento de interfaces • Estruturação e manutenção de fluxos de navegação de sites • Pesquisa e obtenção de métricas para melhoria da usabilidade • Testes de usabilidade
3	• Construção de personas • Testes para análise de usabilidade do usuário • Fluxo de navegação de sites e aplicativos • Coletar feedback e identificar necessidade de otimização da interface • Criar wireframes do site e aplicativo
4	• Pesquisa do usuário • Ideação e desenvolvimento de conceitos • Arquitetura da informação • Design de interação • Design visual • Gestão das partes interessadas • Gerenciamento de projetos • Proficiência em ferramentas de design • Compreensão dos princípios e metodologias de design centrado no usuário
5	• Desenvolvimento de wireframes • Protótipos de alta fidelidade • Layout e redesigns de websites • Condução e análise de testes de usabilidade • Monitoramento e organização de projetos • Conhecimento em Figma, Photoshop, Illustrator e ferramentas relacionadas
6	• Criação de protótipos de modelos rápidos para qualquer design, • Obtenção de feedback de clientes • Projetar Interfaces de alta qualidade de acordo com princípios de design modernos para software comercial • Ilustrar e otimizar fluxos de trabalho de software para obter o melhor da ux • Experiência prática com gerenciamento de cargas de dados e qualidade de dados
7	• Desenvolver e manter o design system da empresa

	• Prototipar e realizar o design de interfaces centradas no usuário • Realizar pesquisas de usuários • Realizar testes de usabilidade para coletar feedback • Monitorar métricas de UX para identificar pontos de melhorias • Compreensão de princípios de design responsivo e acessibilidade • Domínio de ferramentas de design e prototipagem
8	• Compreender a necessidade do negócio/mercado • Criar protótipos de produto/aplicação • Implementar diferentes métodos de pesquisa, como pesquisas análises de mercado, pesquisas qualitativas, sessões webex, entrevistas, etc., para obter informações sobre o fluxo geral de design do produto/aplicativo • Crie decisões estratégicas de design e experiência do usuário relacionadas às funções e recursos principais e novos • Aplicar a abordagem de design thinking para criar um wireframe de acordo com o design de aplicativo esperado • Crie um design de interação do produto/aplicativo e revise-o com os clientes • Identifique as limitações atuais que os clientes e usuários enfrentam e refine o protótipo de acordo • Criar e realizar mock-ups para o desenvolvimento do produto • Apoiar o design da interface do usuário no desenvolvimento do design estático do protótipo compartilhado para garantir que as necessidades do cliente sejam atendidas • Adote uma abordagem de design centrada no usuário e teste e itere rapidamente os designs
9	• Experiência com conceitos de UI Design • Ampla experiência na criação e apresentação de wireframes • Especialista em Figma, principalmente em prototipagem • Usando e criando componentes • Experiência na utilização de Sistemas de Design • Capacidade de apresentar e persuadir as partes interessadas • Experiência com Miro ou FigJam
10	• Colaborar com o líder da equipe de produto e UX para traduzir conceitos em fluxos de usuário, visualizações e protótipos que levam a experiências de usuário intuitivas, com ênfase em aplicativos voltados para o cliente, tanto para desktop quanto para dispositivos móveis. • Forneça wireframes e visualizações otimizadas para uma ampla variedade de dispositivos e interfaces com um design independente de dispositivo • Faça recomendações estratégicas de design e experiência do usuário

	relacionadas às funções e recursos principais e novos. • Identifique problemas de fluxo de trabalho e experiência e sugira soluções elegantes. • Garanta uma abordagem de design centrada no usuário, teste rápido e metodologia de aprendizado. • Nível especialista com as seguintes ferramentas: Figma, Google Suite • Conhecimento prático em Sketch, Invision, Creative Cloud • Forte compreensão da abordagem mobile-first, design de experiência baseado em personas.
11	• Testes de usabilidade • Classificação de cartões • Pesquisas • Grupos focais • Entrevistas • Análise de tarefas • Pesquisa de usuário de campo
12	• Experiência com a construção de novos produtos e features focando na experiência do usuário • Habilidade em explicar seu trabalho, suas escolhas e decisões, influenciando stakeholders • Proatividade em buscar feedbacks e trabalhar em conjunto para produzir o melhor resultado para o cliente • Ter apoiado na construção e condução de dinâmicas colaborativas com diversas áreas • Habilidade em prototipação de alta fidelidade • Experiência conduzido testes de usabilidade e análises de mercado • Experiência profissional com design system
13	• Atuar em conjunto com a equipe de produto para a construção de personas, utilizando dados estatísticos para embasar o processo. • Responsável por elaborar testes para análise de usabilidade do usuário. • Estruturação de fluxos de navegação do site e aplicativo, revisitando-o constantemente em busca de melhorias. • Coletar feedbacks internos e externos sobre funcionalidades lançadas, identificando necessidades de otimização de interfaces. • Criar wireframes do site e aplicativo. • Acompanhar o time de desenvolvimento. • Ser responsável por coordenar o design responsivo das interfaces desktop e mobile.
14	• Pesquisa de usuários

	• Resolução de problemas e design thinking • Prototipagem • Criação de wireframes e protótipos • Arquitetura da informação • Teste e validação de usabilidade • Conformidade com o Design System • Melhoria contínua e design orientado a dados
15	• Com experiência Design Web • Vivência em Design Thinking, usabilidade, prototipagem e figma • Experiência em HTML, CSS, PHP, Wordpress • Desejável experiência com SCRUM • Desejável experiência com Azure Devop • Escrever US (User Stories) • Conhecimentos em Premiere, After Effects e Pacote Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign e XD)

Fonte: Autora (2024)

Ao analisar as vagas e os requisitos solicitados nas 15 vagas analisadas, foi percebido que existem dois tipos de habilidades exigidas, as “hard skills” e as “soft skills”. As “hard skills” são competências técnicas que são adquiridas por meio de cursos, estudos e outras formas de aprendizado, no caso do UX Design essas competências são desenvolvidas por meio de formações complementares e é quase aprendido enquanto se faz, durante sua prática. Já as “soft skills” são habilidades mais voltadas às formas do profissional agir, tais como características de personalidade, comportamentos, habilidades sociais e/ou emocionais.

Alex (2009) afirma:

“Soft skills são essencialmente habilidades pessoais - as habilidades não técnicas, intangíveis e específicas da personalidade que determinam os pontos fortes de alguém como líder, ouvinte, negociador e mediador de conflitos.

Soft skills é um termo que se refere a traços de personalidade, qualidades sociais, facilidade com a linguagem, hábitos pessoais, simpatia e otimismo que marcam as pessoas em graus variados” (ALEX, 2009, p.3, tradução nossa).

Por essa perspectiva, fica evidente que é um tipo de competência mais difícil de ser medida ou quantificada se comparado as habilidade técnicas, por se tratar de algo mais pessoal, e por consequência ser mais intangível. Além disso, os cursos de graduação deveriam ser projetados para desenvolver tanto competências técnicas

(hard skills) quanto competências comportamentais (soft skills), com abordagens específicas para cada uma. No entanto, muitas vezes esse ideal não é plenamente realizado. Entretanto, são habilidades que se tornam fundamentais para determinar a eficácia da atuação do UX Design no mercado. São solicitadas habilidades como comunicação, habilidades linguísticas, proatividade, resolução de problemas, entre outras, que estão mais relacionadas a comportamentos do que a habilidades técnicas.

A fim de entender melhor as habilidades exigidas no mercado de trabalho e buscar uma outra visão do tema, um estudo com abrangência global foi conduzido por Wang et al. (2021), a fim de compreender as habilidades que são exigidas em vagas de emprego para UX Designers e UX Researcher. O estudo visa identificar competências que são mais valorizadas no mercado para esses profissionais e entender quais habilidades estão mais em foco pelos contratantes.

O estudo utilizou uma amostragem estratificada para coletar os anúncios de emprego. Foram coletados 200 anúncios de emprego no total, sendo divididos em 100 para cargos de UX Designer e 100 para cargo de UX Research, então a seleção das vagas iniciou com a utilização da palavra-chave “UX Design” para buscar vagas relevantes. A partir dessa busca, foram identificados anúncios que se enquadram nas funções de UX Designer e UX Research.

O estudo perguntou quais ativos (habilidade em design, especialização, graduação) são esperados para designers de UX nos anúncios de emprego. Antes da análise, foram criadas quatro categorias de habilidades de design, classificando e combinando as 21 variáveis dicotômicas que o estudo cita. As quatro categorias são:

- O Design de Interface Visual, que foi criado combinando (ou seja, calculando a média) Illustrator, Photoshop/Light Room, InDesign e Adobe Animate/After Effect;
- A prototipagem, que foi criada combinando (ou seja, calculando a média) Sketch, Adobe XD, InVision, Axure, Balsamiq, Omnigraffle, JustinMind e Mockupplus.

- A codificação, que foi criada combinando (ou seja, calculando a média) Dreamweaver, HTML, CSS, Javascript/JQuery e programação back-end.
- E o Teste de Usabilidade, que foi criado combinando (ou seja, calculando a média) UserZoom, usertesting.com e Morae.

Em seguida, houve uma contagem de menções dessas habilidades nos anúncios de emprego, além de uma análise qualitativa para interpretar o contexto em que essas habilidades foram solicitadas.

Como resultado, as habilidades de Design de interface visual foram significativamente mais exigidas que a codificação e os testes de usabilidade. Já a prototipação foi mais exigida que a codificação, e do que o teste de usabilidade. Por último, a codificação foi mais exigida do que os testes de usabilidade, como mostra a tabela a seguir:

Figura 4: Comparação de habilidades de design exigidas dos designers de UX.

	Visual Interface Design	Prototyping	Coding	Usability Testing	One-way Repeated Measures ANOVA
Visual Interface Design ($M = 1.77$, $SE = .18$)		<i>n. s.</i>	$p < .001$	$p < .001$	Wilk's $\Lambda = .41$ $F(3,97) = 45.87$, $p < .001$ partial $\eta^2 = .59$
Prototyping ($M = 1.52$, $SE = .15$)			$p < .01$	$p < .001$	
Coding ($M = .92$, $SE = .13$)				$p < .001$	
Usability Testing ($M = .02$, $SE = .01$)					

Fonte: (WANG et al., 2021)

2.4 Dificuldades mapeadas

Para mapear as dificuldades percebidas, será realizada uma análise de competências acadêmicas observadas, em comparação com as competências exigidas pelo mercado, a fim de entender a correspondência entre elas.

Quadro 3:Correspondência entre competências acadêmicas e exigidas pelo mercado

Competências Acadêmicas (Literatura)	Competências Exigidas pelo Mercado	Correspondência Observada
Representação Visual e Interativa	Conhecimento em UI Design, Prototipagem, Wireframing, Design Visual	Alta correspondência: A literatura e o mercado mencionam a importância de habilidades visuais e de prototipagem.
Métodos Sociais/de Pesquisa	Pesquisa de usuário, Entrevistas, Testes de usabilidade	Alta correspondência: A literatura e o mercado destacam a necessidade de conduzir pesquisas de usuários e testes de usabilidade.
Filosofia do Design (Design Centrado no Usuário)	Aplicação de Design Thinking, Metodologias de Design Centrado no Usuário	Alta correspondência: As competências acadêmicas e de mercado valorizam o design centrado no usuário e abordagens metodológicas.
Habilidades Técnicas	Uso de ferramentas de design (Figma, Photoshop, Illustrator, etc.)	Alta correspondência: : A literatura e o mercado reconhecem a importância das habilidades técnicas e do uso de ferramentas específicas de design.
Trabalho em Equipe e Liderança	Colaboração com equipes, Influência em stakeholders	Média correspondência: O mercado enfatiza a colaboração em equipe, mas menos foco é dado à liderança direta mencionada na literatura.

Design Domain (Princípios, Processo, Pesquisa)	Design de Interface, Pesquisa de Usuário, Prototipagem	Alta correspondência: Princípios, processos e pesquisas de design são amplamente mencionadas tanto na literatura quanto nas exigências do mercado.
Art Domain (Valor Estético, Arte da Informação)	Design Visual, Criação de Interfaces Atraentes	Média correspondência: O mercado menciona habilidades estéticas, mas sem ênfase explícita em "arte da informação".
Science Domain (Usabilidade, Tecnologia da Informação)	Testes de Usabilidade, Conhecimento em Tecnologia da Informação	Alta correspondência para usabilidade; média correspondência para tecnologia da informação, com foco mais prático no mercado.
Business Domain (Acumen de Negócios, Gerenciamento de Projetos)	Gestão de Projetos, Alinhamento com Objetivos de Negócio	Média correspondência: Algumas vagas mencionam essas competências, mas com menor ênfase comparada à literatura.
Não aparece na literatura	Grupos Focais, Análise de Tarefas, Classificação de Cartões	Não aparece na literatura
Não aparece na literatura	Ferramentas específicas (Miro, FigJam, Sketch, InVision), Desenvolvimento Front-End (HTML, CSS, PHP, WordPress), SCRUM, Azure DevOps	Não aparece na literatura
Não aparece na literatura	Escrita de User Stories (US), Gestão de Produtos	Não aparece na literatura
Não aparece na literatura	Habilidades de comunicação e influência	Não aparece na literatura

	em stakeholders	
--	-----------------	--

Fonte: Autora (2024)

Com base na análise, foi percebido que existem competências comuns em ambos os contextos, competências exigidas pelo mercado mas que não constam na literatura, e competências mencionadas na literatura que não constam nas exigências do mercado.

Para as competências comuns em ambos os contextos, temos:

- Representação Visual e Interativa: Habilidades em UI Design, prototipagem e wireframing são fundamentais tanto na literatura acadêmica quanto nas exigências do mercado, sublinhando a importância das habilidades visuais e de prototipagem no desenvolvimento de interfaces eficazes.
- Métodos de Pesquisa: A literatura e o mercado concordam na relevância de técnicas como pesquisa de usuário, entrevistas e testes de usabilidade para uma compreensão profunda do comportamento e das necessidades dos usuários.
- Filosofia do Design Centrado no Usuário: Ambas as fontes destacam metodologias centradas no usuário, como o Design Thinking, como centrais na prática de UX Design.
- Habilidades Técnicas: A proficiência em ferramentas específicas de design (Figma, Photoshop, Illustrator) é valorizada tanto no ambiente acadêmico quanto nas descrições de vagas, refletindo a importância de habilidades técnicas para UX Designers.

Já para as competências exigidas pelo mercado mas que não constam na literatura, temos:

- Métodos Específicos de Pesquisa e Validação de Usabilidade: O mercado valoriza métodos práticos como grupos focais, análise de tarefas e classificação de cartões, que não são claramente abordados na literatura acadêmica.
- Ferramentas e Tecnologias Específicas: Conhecimentos em ferramentas adicionais (Miro, FigJam, Sketch, InVision) e habilidades em desenvolvimento

front-end (HTML, CSS, PHP, WordPress) e metodologias ágeis (SCRUM, Azure DevOps) são exigidos pelo mercado.

- Habilidades de Comunicação e Influência: A capacidade de interagir com stakeholders e defender ideias de design é fortemente valorizada, sugerindo a importância das habilidades interpessoais em ambientes colaborativos.
- Gestão de Produtos e Escrita de User Stories: Competências como planejamento estratégico e definição de requisitos são altamente apreciadas, mas não são amplamente destacadas na literatura acadêmica.

E por fim, para as competências mencionadas na literatura que não constam nas exigências do mercado, temos:

- Arte da Informação: Aspectos relacionados à representação visual artística e estética não são frequentemente mencionados nas descrições de vagas, que tendem a focar mais em habilidades técnicas e práticas.
- Compreensão de Negócios: Apesar de a literatura acadêmica enfatizar conhecimentos e estratégias de negócios, o mercado dá menor ênfase a essas competências específicas, priorizando habilidades técnicas e metodológicas.

A análise mostra que, embora muitas habilidades básicas sejam importantes tanto na parte acadêmica quanto no mercado de trabalho, há diferenças em relação às competências mais específicas. Aspectos como design visual, métodos de pesquisa e design focado no usuário estão alinhados entre o que a literatura e o mercado. No entanto, o mercado exige métodos e ferramentas adicionais que não são tão discutidos na literatura. Isso pode ser um desafio para profissionais iniciantes que não conhecem essas exigências práticas.

Além disso, habilidades interpessoais e estratégicas, como comunicação e gestão de produtos, são muito valorizadas pelo mercado, mas é menos citada na literatura relacionada a UX. Essa diferença levanta alguns questionamentos sobre se a teoria acadêmica está desatualizada em relação às necessidades do mercado ou se o mercado precisa se adequar ao que é sugerido na literatura.

Um ponto que é importante de trazer a respeito da análise é que, a ausência de correspondência entre as competências exigidas pelo mercado e as identificadas na literatura acadêmica refere-se exclusivamente aos autores adotados neste

trabalho. Não se trata de uma ausência na totalidade da literatura acadêmica, uma vez que este TCC não realizou um levantamento sistemático e abrangente das publicações existentes.

Por fim, isso traz à tona a necessidade de repensar a relação entre a formação teórica e a prática profissional, questionando qual delas precisa se adaptar para preparar melhor os profissionais para o campo de UX Design.

3. DESENVOLVIMENTO

Com objetivo de compreender melhor as dificuldades encontradas pelos profissionais que desejam atuar com UX, foi realizada uma pesquisa qualitativa, buscando coletar experiências desses profissionais e os desafios enfrentados por eles.

Para a entrevista foram selecionadas 13 pessoas que atualmente atuam como UX Designers em diferentes estados do Brasil, o que proporciona uma análise mais rica das dificuldades encontradas e uma diversidade de perspectivas dentro do contexto nacional. Os participantes foram convidados por meio da plataforma LinkedIn, e para encontrá-los foi realizada uma pesquisa utilizando o termo “UX Design” com filtros aplicados para “Pessoas” e “Brasil”.

Em seguida, a plataforma sugeriu uma lista de profissionais, os quais fui solicitando conexão e enviando mensagem explicando a pesquisa e solicitando uma entrevista via meet. Todos os 13 entrevistados aceitaram participar da conversa e ter suas respostas analisadas.

Ademais, é importante trazer que um possível viés pode ter sido feito pela plataforma utilizada, que pode priorizar nos resultados da busca alguns perfis mais completos ou mais ativos, além disso, o uso de filtros como “Brasil” pode ter excluído profissionais que não tenham o país como localização principal definida em seus perfis.

Para analisar as respostas das entrevistas foi utilizado o método que envolve categorização, identificação de temas recorrentes e análise de padrões. Como resultado dessa análise, pode-se concluir algumas informações dentro dos tópicos.

3.1 Experiência e formação

Para iniciar a análise foi concluído que a idade dos participantes varia entre 21 e 41 anos, porém a percepção das dificuldades não parecem ser influenciadas pela idade, visto que os participantes de diferentes faixas etárias relataram problemas similares.

Os participantes da pesquisa têm origens diversas, refletindo uma variedade de formações acadêmicas e experiências profissionais. Abaixo fica evidente a distribuição dos participantes em relação às suas áreas de formação:

Quadro 4: Distribuição dos participantes entrevistados em relação às suas áreas de formação

Design	6 participantes (43%)
Sistemas de informação	3 participantes (21%)
Engenharia	2 participantes (14%)
Publicidade	2 participantes (14%)
Administração	1 participante (7%)

Fonte: Autora (2024)

Sendo um dos entrevistados se encaixando em duas categorias por possuir duas formações (design e sistemas de informação).

Apesar de 43% dos entrevistados que possuem formação acadêmica possuírem em design, uma parte significativa (57%) vem de áreas não diretamente relacionadas ao design, o que indica uma diversidade de trajetórias e a possibilidade de transição para a área de UX.

Além disso, a migração de área para UX Design também é um tópico recorrente que apareceu entre os participantes. 8 participantes (58%) revelam ter migrado de área, sendo 4 deles (29%) vindo do design gráfico e outros 4 (29%) vindo de outras áreas (sistemas de informação, engenharia, administração e publicidade). Com isso, é possível concluir que diversos profissionais vêm de formações variadas, o que pode enriquecer a prática de design com diferentes perspectivas.

3.2 Dificuldades enfrentadas

71% dos participantes mencionam sentir dificuldade em encontrar cursos de qualidade na área de design. Essa alta porcentagem sugere que, no início da carreira, muitos profissionais percebem uma lacuna entre a oferta de cursos e suas reais necessidades de aprendizado. Embora haja uma crescente oferta de cursos, especialmente online e acessíveis, a questão pode não ser a falta de opções, mas sim a ênfase excessiva no aprendizado de ferramentas como Sketch e Figma, em detrimento de competências mais estratégicas e aprofundadas, como pesquisa e metodologias de design. Essa percepção de falta de qualidade pode estar mais relacionada à ausência de uma formação que integre a prática com uma base teórica sólida.

Outra dificuldade mencionada é a ausência de mentoria na área de UX Design. 64% dos participantes mencionam a falta de mentoria como um problema, pois a orientação de um profissional mais experiente pode facilitar o desenvolvimento.

57% dos participantes expressam preocupação com a falta de formação acadêmica específica em UX Design, apontando que a ausência de cursos de graduação voltados para essa área pode resultar em uma formação fragmentada. Sem uma formação estruturada, aqueles que desejam atuar em UX precisam recorrer a diversas fontes de conhecimento, o que pode levar a lacunas no aprendizado. No entanto, surge a questão de se um curso de graduação especificamente em UX é realmente necessário ou se uma formação mais ampla poderia ser suficiente. Essa perspectiva sugere que talvez a solução não está apenas na criação de cursos de graduação em UX, mas em adaptar os currículos e oferecer oportunidades de aprendizado que evoluam com as mudanças rápidas na área, então isso levanta um ponto que fica em aberto que é entender se não existe um caminho de aprendizado simples por ser uma área que está em constante mudança.

O quarto ponto observado é que 50% dos participantes mencionam sentir dificuldade em apresentar e estruturar cases de UX Design. A habilidade de apresentar e estruturar esses cases que demonstram suas habilidades na área é fundamental, e a dificuldade em fazer isso, visto que não foi mencionado o ensino

dessas habilidades e apresentação, pode impactar negativamente as oportunidades de emprego e a confiança dos profissionais.

3.3 Habilidades necessárias

A análise das habilidade mencionadas foram segmentadas entre soft skills e hard skills.

Quadro 5: Segmentação de habilidades mencionadas pelos participantes

Segmento	Habilidade	Percentual de menção
Hard skill	Conhecimento em Ferramentas	35% dos participantes mencionam
Hard skill	Técnicas de pesquisa	30% dos participantes mencionam
Soft skill	Comunicação eficaz	30% dos participantes mencionam
Soft skill	Empatia	25% dos participantes mencionam
Hard skill	Construção de um portfólio robusto	20% dos participantes mencionam
Soft skill	Colaboração	20% dos participantes mencionam
Hard skill	Entendimento de processos de design	15% dos participantes mencionam
Soft skill	Adaptação e flexibilidade	15% dos participantes mencionam

Fonte: Autora (2024)

Na segmentação das soft skills como habilidade mais mencionada temos a comunicação eficaz (30% dos participantes mencionam). A capacidade de expressar ideias claramente, tanto verbalmente quanto por escrito é considerada essencial para a vivência profissional, os participantes mencionam não só sua importância em transmitir informações mas também sobre ouvir e entender as necessidades dos outros.

Em segundo lugar, vem a empatia (25% dos participantes mencionam) que é destacada como uma habilidade fundamental para entender o usuário e suas necessidades. Eles contam que a capacidade de se colocar no lugar do usuário ajuda a criar soluções mais eficazes e centradas no ser humano.

Em terceiro lugar, a colaboração (20% dos participantes mencionam). Os entrevistados trazem colaboração como essencial em ambientes de design, onde diferentes perspectivas são necessárias para criar um produto que faça sentido, ela também auxilia no dia a dia quando se é necessário trabalhar com diferentes stakeholders.

Em quarto lugar, temos a adaptação e flexibilidade (15% dos participantes mencionam). Os entrevistados mencionam que design é um campo dinâmico, e a habilidade de mudar de direção rapidamente em resposta a novas informações, discussões e feedback é fundamental.

No entanto, essas soft skills — comunicação, empatia, colaboração e adaptação e flexibilidade — não são exclusivas da área de UX, mas sim necessidades gerais de qualquer profissional que trabalha em equipe. A importância delas vai além do design e pode ser encontrada em diversas áreas profissionais, o que levanta a questão sobre até que ponto um curso específico em UX deveria focar no desenvolvimento dessas habilidades. Isso sugere que a formação de profissionais de UX não deve apenas replicar competências amplamente exigidas no mercado, mas também focar em habilidades mais específicas e aprofundadas da área.

Já nas hard skills, temos como habilidade mais mencionada o conhecimento em Ferramentas (35% dos participantes mencionam). Eles contam que essas ferramentas são essenciais para a criação de protótipos e design visual, e a familiaridade com elas é uma expectativa básica para profissionais de design.

Em seguida vem as técnicas de pesquisa (30% dos participantes mencionam). Segundo eles, a capacidade de realizar pesquisas quantitativas e qualitativas é uma habilidade fundamental, inclusive a habilidade de conduzir entrevistas, testes de usabilidade e análise de dados, que são essenciais para entender o comportamento do usuário e validar soluções de design.

Como terceiro ponto temos a construção de um portfólio robusto (20% dos entrevistados mencionam). Esse portfólio bem construído é trazido como uma forma de demonstrar experiência e habilidades, os usuários contam que não apenas mostra o trabalho realizado, mas também a capacidade de pensar criticamente sobre o design e o processo.

E por último, vem o entendimento de processos de design (15% dos entrevistados mencionam). Para eles, o conhecimento de frameworks como o double diamond é considerado importante, além disso, compreender os processos de design ajuda a estruturar o trabalho e a garantir que todas as etapas do design sejam seguidas de maneira eficaz.

3.4 Visão de mercado

A análise revela que 46% dos entrevistados relataram dificuldades em encontrar oportunidades adequadas para iniciantes, com exigências excessivas de experiência para cargos júnior e 68% deles sentem frustração com o desalinhamento entre as descrições de vagas e as competências realmente necessárias.

Esses dados trazem em evidência a discrepância entre as exigências das vagas e suas próprias qualificações, isso pode levar a uma frustração por parte dos profissionais por achar que suas habilidades em UX Design não são suficientes, quando na verdade as vagas requisitam habilidades que já permeiam outras áreas.

Fazendo um paralelo com a afirmação anterior, 31% dos participantes mencionaram a falta de distinção clara entre as funções de UX e UI nas descrições das vagas, ou a sobrecarga de responsabilidades.

O outro ponto é que 75% dos participantes sentem como uma barreira de entrada no mercado a falta de experiência prática. Essa falta de oportunidades para

colocar em prática o que é aprendido pode levar a um ciclo vicioso onde a falta de oportunidades impede a aquisição de experiência. E alinhado com essa perspectiva, 62% dos participantes também trazem o sentimento de que trabalhos voluntários e projetos pessoais não são valorizados adequadamente, o que dificulta ainda mais essa entrada.

4. CONCLUSÃO

O trabalho teve como objetivo principal investigar as dificuldades enfrentadas pelos designers que desejam ingressar na área de UX Design. O estudo, que combinou uma revisão de literatura com entrevistas a 13 profissionais que atuam no Brasil, trouxe uma série de desafios, desde a formação acadêmica até a prática profissional no mercado. Após a realização das análises propostas, é possível afirmar que os objetivos estabelecidos no início deste trabalho foram cumpridos.

O primeiro objetivo específico era identificar os principais conceitos relacionados ao UX Design e compreender o crescimento da área, a formação acadêmica e o mercado de trabalho. A partir da pesquisa, foi possível destacar alguns elementos centrais. O primeiro conceito fundamental é o de "user experience", introduzido por Don Norman em 1988, que se refere a todos os aspectos da interação do usuário com um sistema, produto ou serviço. A importância deste conceito consiste no fato de que, com o avanço tecnológico, as soluções se tornaram cada vez mais complexas, e o UX Design surge justamente para simplificar essas interações, garantindo que os usuários consigam utilizar as tecnologias de maneira eficaz.

Outro conceito importante é o de usabilidade, definido pela norma ISO 9241-11, que se refere à capacidade de um sistema ou produto de permitir que seus usuários alcancem seus objetivos de maneira eficiente e satisfatória dentro de um contexto específico de uso. Esse conceito é fundamental para o UX Design porque reforça a ideia de que a experiência do usuário não é genérica, mas precisa ser adaptada ao contexto e às necessidades específicas de cada grupo de usuários.

Além disso, o conceito de interdisciplinaridade também é essencial no UX Design, como apontado por Saffer (2010). Ele destaca que o UX Design engloba uma série de disciplinas que precisam estar em harmonia para criar uma experiência coesa e positiva para o usuário. A importância desse conceito está no fato de que, para criar experiências satisfatórias, o UX Design precisa envolver profissionais de diferentes áreas, como design gráfico, psicologia, tecnologia, entre outras, o que torna o campo bastante multidisciplinar.

Por fim, segundo Unger e Chandler (2009), o UX Design também envolve a sincronização de elementos que influenciam diretamente as percepções e comportamentos dos usuários em relação a um produto ou serviço. A importância desse conceito está na compreensão de que o UX não se limita à interface, mas se estende à forma como o usuário interage com a solução, afetando sua percepção geral e a satisfação com a experiência.

A revisão de literatura ofereceu uma base teórica sobre a definição de UX, seu desenvolvimento, e a crescente demanda por profissionais qualificados. A partir da análise feita sobre um conjunto de ofertas de vagas em UX, foi possível identificar que o mercado exige competências que não são exclusivas da área de UX Designer. Além disso, embora não tenha sido realizado um estudo em profundidade sobre a formação acadêmica disponível, os dados levantados sugerem que muitos profissionais buscam conhecimento de forma autodidata ou através de cursos livres, o que reflete a percepção dos entrevistados de que o mercado está em expansão e há uma crescente complexidade na atuação desse profissional.

O segundo objetivo específico, que consistia na coleta de informações sobre as dificuldades enfrentadas pelos profissionais de UX no início de suas carreiras, também foi plenamente desempenhado pelo estudo. As entrevistas revelaram obstáculos significativos, como a falta de cursos de qualidade voltados para competências estratégicas e metodológicas, além do foco excessivo no uso de ferramentas técnicas. Além disso, houve relatos de dificuldade de encontrar mentoria e orientação adequada, o que aumenta as barreiras para a entrada no mercado de trabalho, o que de fato se torna uma dificuldade coerente se comparado com o que mostra a literatura, visto que segundo UPA São Paulo (2011), 40% dos participantes do estudo se consideram autodidatas e dizem que "aprenderam UX fazendo", ou seja ter um mentor experiente pode auxiliar na conexão e direcionamento das demandas do mercado e contribuir nessa formação.

O terceiro objetivo, referente à análise das informações coletadas e categorização das principais "dores" enfrentadas pelos profissionais, resultou na identificação de padrões comuns nas respostas dos participantes. Dentre as dificuldades mapeadas, destacam-se a desconexão entre o que é ensinado nas formações acadêmicas e o que é exigido pelo mercado, assim como a necessidade

de maior integração entre teoria e prática. A pesquisa também confirmou que a falta de experiência prática e a baixa valorização de projetos pessoais e trabalhos voluntários são fatores limitantes na trajetória desses profissionais.

Em resposta à pergunta central da pesquisa — "Quais são as principais dificuldades encontradas por designers que desejam ingressar na área de UX Design?" —, conclui-se que, além das dificuldades já mencionadas, o desalinhamento entre as expectativas do mercado e a formação oferecida é o ponto central de toda a questão. A formação atual, tanto acadêmica quanto nos cursos livres, não prepara adequadamente os profissionais para as demandas do mercado, o que gera frustração e incertezas. Além disso, as exigências de experiência prévia em vagas de nível júnior são uma barreira significativa para iniciantes, dificultando a entrada desses profissionais no mercado. Isso faz sentido porque muitos candidatos estão em busca de oportunidades para aplicar o conhecimento teórico adquirido, mas a falta de experiência prática impede que eles sejam considerados para essas posições.

Diante disso, podemos concluir que há uma necessidade de reformulação nos currículos de formação no que tange UX, para que sejam mais orientados à prática e ao desenvolvimento de competências mais estratégicas e aprofundadas, ou seja, incluir competências específicas que estão sendo negligenciadas, como técnicas de pesquisa, processos e metodologias de design. O mercado de UX no Brasil, embora seja promissor, ainda parece sentir uma necessidade de uma estrutura mais coerente entre a academia e as exigências das empresas, o que acaba impondo aos profissionais a necessidade de buscar constantemente complementação de competências que poderiam ter sido vistas durante sua formação de base.

Por fim, o estudo cumpriu com o papel inicialmente proposto de mapear as dificuldades enfrentadas por quem deseja ingressar no UX Design e ofereceu uma visão crítica sobre a formação e o mercado. Em síntese, a pesquisa oferece um ponto de partida para futuras discussões sobre como melhorar a formação e as oportunidades para designers de UX no Brasil.

REFERÊNCIAS

ALEX, K. **Soft skills: know yourself and know the world**. Nova Délhi: S. Chand, 2009.

BORRIRAKLERT, A.; KIATTISIN, S. **User Experience Design (UXD) Competency Model: Identifying Well-Rounded Proficiency for User Experience Designers in the Digital Age**. Archives of Design Research, [s.l.], 2021. Disponível em: http://aodr.org/_common/do.php?a=full&bidx=2659&aidx=30110. Acesso em: 25 de março de 2024.

COLI, Ana; LESLIE, Carolina; MOREIRA, Renata; ROSA, André. **Panorama UX 2023: Demissões em massa marcam o cenário de transformação no mercado de UX**. Medium, São Paulo, 2 de outubro de 2024. Disponível em: <<https://meio.com/@uxpasaopaulo/panoramaux2023-dc4e65af601>>.

GETTO, G., & BEECHER, F. **Toward a Model of UX Education: Training UX Designers Within the Academy**. IEEE Transactions on Professional Communication, 59, 153-164, 2016. <https://doi.org/10.1109/TPC.2016.2561139>.

GUIMARÃES, Felipe; EQUIPE AELA. **O boom do UX Design**. 2019. Disponível em: <https://aelaschool.com/pt/print/?post=3521&print=1&docname=aela-o-boom-do-ux-design>. Acesso em: 23 de fevereiro de 2014.

ISO 9241-11 (2017). **Ergonomics of human-system interaction - Part 11: Usability: Definitions and concepts**.

NORMAN, D. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 1988.

PETRONE, P. **The skills companies need most in 2019 – And how to learn them**. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/skills-companies-needmost-2019-how-learn-them-paul-petrone/>. Acesso em: 03 de abril de 2024.

QUÍÑONES, D., RUSU, C. **Applying a methodology to develop user eXperience heuristics**. Comput. Stand. Interfaces 66, 103345, 2019. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.04.004>.

ROSALA, M.; KRAUSE, R. **What a Career in UX Looks Like Today**. USA: NNGroup, 2019. Disponível em: https://media.nngroup.com/media/reports/free/UserExperienceCareers_2nd_Edition.pdf. Acesso em: 26 fev. 2024.

SAFFER, Dan. **Designing for Interaction, Second Edition: Creating Innovative Applications and Devices**. 2. ed. CA: New Riders, 2010.

SOEGAARD, Mads. **The Basics of User Experience Design: A UX Design Book by the Interaction Design Foundation**. 1. ed. [S.l.]: [s.n.], 2018. 96 p. Disponível em:

<https://bpb-eu-w2.wpmucdn.com/sites.aub.edu.lb/dist/c/13/files/2019/06/the-basics-of-ux-design.pdf>. Acesso em: 23 de fevereiro de 2024.

UNGER, R; CHANDLER, C. **A Project Guide to UX Design for User Experience Designers in the Field or in the Making**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009. 268 p.

UPA SÃO PAULO. **Pesquisa sobre o perfil do profissional de UX no Brasil**. São Paulo, 2011. Apresentado no 5º Encontro de Arquitetos da Informação (EBAI), out. 2011. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/upasaopaulo/perfil-do-profissional-de-ux-no-brasil>. Acesso em: 25 fev. 2024.

VORVOREANU, M.; GRAY, C. M.; PARSONS, P.; RASCHE, N. **Advancing UX Education: A Model for Integrated Studio Pedagogy**. In: **CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**, Denver, CO, maio de 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/316437782>. Acesso em: 16 de março de 2024.

WANG, R. et al. **User Experience (UX) Matters: What are the Most Desired Skills in the UX Designer and UX Researcher Job Ads**. *Journal of Communication Technology*, 2021. Disponível em: <https://joctec.org/archives/volume-4-issue-2/wangetal2021/>. Acesso em: 03 de abril de 2024.

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTAS

Perguntas gerais

- Em que cidade você mora?
- Qual a sua idade?
- Há quanto tempo você atua na área?
- Poderia me contar um pouco sobre a sua trajetória até começar a trabalhar com o UX Design?

Formação

- Você possui alguma graduação? Se sim, qual?
- Você realizou algum tipo de formação específica para atuar na área? (cursos, workshops, etc)
- Quais as principais dificuldades que você enfrentou quando decidiu que queria trabalhar com UX Design?
- Na sua visão, quais requisitos você considera mais importantes para um UX Designer conseguir ingressar no mercado de trabalho e exercer a profissão?
- Quais meios você utilizou para tentar aprender essas habilidades?

Mercado de trabalho

- Como você avalia as habilidades exigidas nos requisitos de vagas para UX Designers no mercado atual?

APÊNDICE B- TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS

Entrevistado 1:

Perguntas gerais: Recife, 23 anos. Possui 1 ano de atuação na área.

Eu comecei a fazer faculdade de design em 2019, antes disso não tinha tido nenhum contato com nenhuma área do design, não conhecia a profissão, só quando eu entrei que comecei a ter contato com as áreas do design. Nos primeiros períodos da faculdade, ainda tive muito pouco contato, e o pouco que tive foi muito raso, não cheguei a estudar ux propriamente dito e acabei conhecendo a área de ux por projetos dentro de outras cadeiras que não tinham relação direta com UX mas que tinham projetos que permitiam a aplicação tanto do uso de técnicas de ux, como de fato fazer projeto de ux.

A partir disso eu fui me interessando mais pela área e porque tinha colegas que já trabalhavam na área ou que tinham interesse em trabalhar na área, e a partir daí eu fui pesquisando e conversando com esses colegas eu comecei a me interessar pela área, e aí eu recebi indicações de cursos, como da plataforma Alura, que paguei por um ano, fazendo os cursos da plataforma eu fui estudando conceitos e ferramentas de ux e aplicando em projetos fictícios e logo depois comecei a me inscrever em entrevistas de estágio e consegui um estágio. E foi aí que comecei a trabalhar.

Formação: Sim, em andamento. Em Design.

Vários cursos, tanto de UX, como design thinking, como da ferramenta Figma, todos dentro da plataforma Alura.

Eu acho que a princípio, uma das dificuldades foi a falta de disciplinas na faculdade relacionadas a ux design, pois era meu local de estudo e assim como eu, tinham vários estudantes que tinham interesse e/ou já trabalhavam na área. Outro problema é que mesmo estudando conceitos e ferramentas, eu não sabia apresentar e estruturar um case de ux. Além disso, eu achei muito conteúdo raso na internet, que não tinha tanta teoria por trás, um conteúdo muito simplificado sem ter de fato um conteúdo por trás de ux. E também não sabia pesquisar material de ux que seja interessante, eu acho que tem muito material grátis e acessível na internet, eu por exemplo, paguei uma plataforma que foi indicada pra mim e eu achei confiável, mas acho que se eu tivesse mais facilidade em pesquisar conteúdo talvez tivesse encontrado algo melhor e gratuito.

Saber utilizar ferramentas como figma, facilidade de comunicação, trabalhar bem em equipe, saber lidar com pessoas, ter um bom portfólio ou pelo menos algum conteúdo de portfólio.

Cursos em plataformas online, e ouvindo/perguntando para colegas de profissão que já atuavam na área, como era no dia-a-dia, os projetos que eles trabalhavam, etc.

Mercado de trabalho: Eu acho que muitas ultrapassam as habilidades do que é ser ux design, acho que tem muita mistura de área nos requisitos. Acho que tem muitas vagas que o título é ux designer mas que vão muito além disso, ou ao contrário, é um trabalho que não seria o de um ux.

Entrevistado 2:

Perguntas gerais: Recife- PE, 21 anos. Atua na área desde julho de 2022

Eu entrei no curso de sistemas de informação e eu não sabia ao certo aonde eu ia me encaixar no curso, eu comecei no início da pandemia, então eu tive duas semanas de aula e o resto foi lockdown e acabou não tendo aula, durante esse período que eu estava meio ociosa eu comecei a estudar html, css, uma base para front-end e eu comecei a gostar de deixar a interface bonitinha, até aquele momento não tinha nenhum conceito de usabilidade, era mais a questão do visual, se eu achava bonito ou não. Ai no meio do ano eu participei de um processo seletivo de uma empresa júnior, e foi onde eu descobri que havia uma área de design que era voltada para experiência do usuário, até então eu não conhecia e achava que design era só criar logo, marca, cadeira, enfim... Aí eu fiz o processo seletivo e fui conhecendo um pouco da área, acabou que não passei no processo, mas fui conhecendo mais e fiz um curso de ux/ui pela EBAC e acho que um pouco depois que terminei o curso eu comecei uma vaga de estágio, porém era na área de PM e dentro da empresa eu consegui mudar de área para ser ux designer e ai eu só tinha feito um curso que era da ebac, mas qnd comecei a atuar eu fui aprendendo os conceitos no dia a dia mesmo, tanto que só fui fazer outro curso atualmente.

Formação: Cursando Sistemas de Informação na UFPE

Eu lia bastante livros, mas de curso só foram esses dois que citei pra tu

A maior dificuldade pra mim é que eu tive que fazer cursinhos online para poder aprender sobre o assunto, eu preferia fazer uma faculdade disso do que fazer cursinho, se houvesse uma faculdade de ux/ui design eu trocaria de curso e ia fazer porque sinto que uma graduação tem mais peso que curso. Outra dificuldade foi não saber ao certo onde eu ia buscar conhecimento, curso online tem muitos. Eu tive muita dificuldade também de conseguir vaga de estágio como ux design, se eu não tivesse entrado no estágio de PM eu não saberia até quando eu estaria procurando vaga, porque eu não sou da área de design e não tinha tanta experiência.

Considero importante você ter um bom portfólio e para isso você precisa de experiência, seja buscando fora, fazendo freela, você ir criando os casos, portfólio é top 1 que precisa ter. A questão da comunicação é bem importante também e ter conhecimentos sobre processos de design, double diamond, frameworks, etc.

Mercado de trabalho: Pelas vagas que eu já vi não foram muitas as vagas diferenciando UX de UI, consigo contar nos dedos as vagas que eram só para ux, o resto era para ux/ui e não totalmente relacionadas ao ux. Uma coisa que vi recentemente é que as pessoas não têm noção do que estão pedindo atualmente, você bota uma vaga pra júnior e eles pedem uma pessoa com 5 anos de experiência, que soubesse programar javascript, etc, umas coisas muito absurdas.

Entrevistado 3:

Perguntas gerais: Recife, 25 anos. 2 anos de experiência.

Eu trabalhava com gráfico e em grafico vc trabalha muito e recebe uma mixaria pelo trabalho e aí eu ficava muito frustrada e apesar de gostar da área eu ainda era muito perdida mas eu ainda era perdida do que queria fazer. aí eu conheci ux na faculdade só que não me encantei muito pela área, não despertou o interesse, aí entrei em uma empresa júnior e comecei a acompanhar os processos e comecei a gostar da área e o fator financeiro colaborou também

Formação: Sim, faço graduação em Design

Eu via muito artigo no medium mas eu via assuntos específicos, eu fiz dois cursos mais gerais sobre ux e fiz um curso de UI.

Eu acho que comunicação é importante, empatia é um fator muito importante, tem que dominar conceitos básicos de ux e de design no geral

Projetos com clientes, já comecei atuando na empresa júnior e fui aprendendo muito na prática, sobre a metodologia nos cursos, mas a comunicação, empatia, etc foi com clientes nos projetos

Mercado de trabalho: Eu acho que o mercado busca muito uma pessoa coringa que vai atuar em um bilhão de áreas, pedem conceitos de front, back, design gráfico, edição de vídeo, então acho que não focam em uma pessoa de ux, focam em um designer geral, então eles não estão procurando uma pessoa ux, mas uma que vá tapar todas as áreas de uma empresa

Entrevistado 4:

Perguntas gerais: Recife, 25 anos. Atuo na área há 4 anos.

Começou fazendo dois meses de computação na rural e eu fui pra o lado de dev e não era minha praia porque eu sou mais criativa, então fui mais pra design, no citi teve contato com ux ui e apaixonou, aprendeu tudo que sabe basicamente nesse período.

Formação: Sim, cursando design

Fiz uns cursos do alura, fiz algumas aulas do pm3, e foram mais livros que fui lendo, um que foi bem no início foi não me faça pensar que abriu muito minha mente, depois eu li aquele design do dia-a-dia e hoje estou lendo um chamado o caminho para o designer sênior que recomendo muito

Eu sinto dificuldade de não ter uma pessoa sênior para trazer os conhecimentos que eu preciso pra me desenvolver, ter uma pessoa guia. Eu acho que era muito fácil entender ui, porquê aprender a mexer na ferramenta e vc vai aprimorando a prototipação, tem muitas ferramentas e metodologias e vc ta iniciando e ficou muito preso aí as vezes o processo termina ficando meio travado por conta disso,

Eu acho que o mais importante de todos é comunicação, porque eu acho que a parte técnica vc desenrola fácil, aprender a mexer em ferramentas é simples, saber metodologia é muito importante também mas acho que comunicação é fundamental por a gente ter que facilitar muita coisa, conversar com gente de diversas áreas diferentes. Agora eu estava sentindo a importância de entender um pouco minimamente a parte de desenvolvimento, front, um pouco de back, pra saber comunicar e facilitar o dia a dia.

Youtube, Medium é o lugar que eu mais pesquisei sobre, os livros ajudaram muito e para os designers que trabalham com dados li alguns livros que me ajudaram com gráficos, behance pra buscar referências e cases, ver case pra mim é muito bom também. Tem uma newsletter NNG

Mercado de trabalho: Eu sinto que muitas vagas elas não sabem o que querem e aí fica um negócio genérico, é um template genérico do que faz um ux, mas nada daquilo a gente faz dentro. Nesses tempos eu tava olhando o linkedin, alguns conseguem ser diretos do que vc vai fazer, ainda tem a confusão de que ninguém sabe o que é ux, o que é ui, o que é product designer, eu acho meio perdido no geral.

Entrevistado 5:

Perguntas gerais: Recife- PE, 34 anos. Atua na área há 4 anos.

Lá atrás fui alguém que tentou adm na federal, mas não passei, em seguida eu fiz um curso de design tecnólogo no IFPE (antigo cefet) em 2008, foi algo que eu tinha curiosidade, sempre gostava de coisas relacionadas a desenho, não existia branding na época, não entendia muito mas era algo que me interessavam e comecei a fazer o curso, hoje é considerado superior em design gráfico e durou dois anos, só que já dentro de mim tinha algo, como o curso era muito rápido eu me envolvi com muito movimento de estudante, etc, pensava que se eu tava em um curso rápido eu tinha que aumentar meu leque de conhecimento, de contatos, etc. Isso me fez expandir muito meus contatos, hoje tenho amigos designers em todo o brasil, já no segundo período tinha algo que eu gostava muito que era design editorial, então eu saí procurando email de diretor da folha de pe, do jornal do comércio, etc, dizendo que cursava design e que queria um estágio.

Formação: Eu me formei em 2010, mas não tinha um emprego, fiquei desempregado por uns 3 meses, antes disso fiz algumas freelas pra uma revista ou outra, e atuei como estagiário no centro de design do recife, acredito que nem existe mais. Não era design em si, era mais recepção e curadoria, mas depois eu comecei a trabalhar em uma gráfica, e eu era tudo, eu era atendimento, fechava conta, fazia peças e algumas cortava, durou 7 meses. Do nada, a diretora da folha de pernambuco me mandou email me chamando para fazer um teste, então eu entrei e passei 4 anos e 8 meses lá como design editorial, diagramando jornal. Logo depois eu recebi uma proposta do jornal do comércio, também trabalhando como editorial, porém lá eu comecei a aprender mais sobre motion design e engatinhando na parte de web design.

Fiquei lá nessa função de editorial de 2015 a 2020, mas já nesse último ano eu vi que a profissão estava mais em declínio, até por indicação de alguns amigos que me falaram de ux design, então eu fui vendo e lendo que antes disso eu só deixava as coisas bonitas, então em 2019 eu comecei a estudar por conta própria, ir em eventos relacionados, ver vídeo no youtube, e tudo isso eu contava com a ajuda do meu antigo chefe que me deu total apoio, passado um pouco mais de um ano estudando, eu tive a oportunidade de dentro do JC fazer a migração para ux design. Passei dois anos lá como UX, até que eu me inscrevi em uma oferta no Cesar, e agora no início de março eu tô completando 3 meses lá como UX Designer.

Trabalhando como ux eu decidi que preciso fazer uma especialização, então iniciei uma pós graduação em design de artefatos digitais pelo cesar school.

Eu também frequentava bastante evento presencial, roda de conversas, debates, etc relacionados a área, e eu lembro que eu fui em um que foi quando me deu um estalo

porque me vi na apresentação lá do workshop, se chamava “migrando do design gráfico para o ux design”. Procurava eventos, sempre fazia hackathons que eu achava, etc.

Eu tinha muita dificuldade de querer estudar sobre mas o que eu ia fazer? Como eu ia fazer? Não existe faculdade específica pra ux design, e que curso eu posso fazer? no youtube? então eu fui digitando no google e youtube “o que é ux design?”, alguns amigos da área iam me mandando artigos para eu ler, links de youtube, mas de início minha dificuldade era muito de encontrar um material mais concreto, eu fui consumindo muita coisa de youtube, material gratuito para ter o entendimento, vendo tutorial de ferramentas e de como fazer as coisas, vendo muito tutorial de programa e do que era ux, protótipo, teste, etc.

Mercado de trabalho: Para quem está começando dificilmente encontra vaga para junior. Acho que esse é o maior ponto.

Entrevistado 6:

Perguntas gerais: Rio de janeiro, 27 anos. Atuo na área desde março de 2021.

Começou a procurar quando tava no jornal, lá eu fazia parte mais de ui, mas não tinha parte de UX, então comecei a ver que o pessoal tava começando a pedir ux, eu já tinha começado antes de 2021.

Formação: Sim, em design com ênfase em comunicação visual

Eu fiz um curso do design circuit que era de ux, fiz outros cursos do shift nudge e fiz a pós em inovação, design e estratégia, acabei ganhando bolsa e fui continuando

Mais a parte de experiência mesmo, porque alguém tinha que dar o voto de confiança de que você sabia, eu estudava, botava em prática o que tava estudando, mas profissionalmente eu não tinha feito nada, eu tinha feito no jornal mas era mais de interface, eu tinha como comprovar a de ui mas a da experiência nem tanto. Na parte do estudo foi mais conciliar a parte do trabalho que eu estava com a parte de estudar, porque tinha a pós, o trabalho e os estudos, mas acho que me inscrevi em muita vaga e ninguém retorna, faltou muito feedback durante o processo seletivo. Outro ponto é que as coisas são caras (cursos), se você tem que pagar aluguel e outras coisas, você não consegue pagar um curso de ux.

Fiz curso de design circuit, tinha a assinatura de um portal americano tbm (interaction design foundation), vi muito artigo no Medium, mas era meio picotado, não tinha uma coisa específica. O outro foi a pós.

Mercado de trabalho: Pra mim hoje faria diferença o modelo de trabalho. Sempre olho que às vezes tem algumas vagas que querem que você faça tudo, editar vídeo, criar arte pra facebook, etc e eu fujo muito disso. No início eu encontrava mais, hoje em dia eu encontro um pouco menos, no geral eu vejo menos vaga atualmente, hoje eu vejo que só algumas vagas que pedem mais certinho, mas reduziu a quantidade de vagas no geral mesmo, as que botavam um pouco de tudo elas estão morrendo.

Entrevistado 7:

Perguntas gerais: Recife, 41 anos. Tive uma atuação anterior há muito tempo em 2010, atuei um pouco, mas a atuação mais recente em maio de 2022, fez dois anos

Formação: Tenho graduação em sistemas da informação que acabei em 2005 e graduação em design que acabei em 2010, tenho um mba que fiz que acabei em 2021, de gestão da inovação e tecnologia, dezembro de 2021 eu comecei uma formação do google em ux design, mas abandonei o programa, fiz uma pós graduação em produção musical em 2014, e mestrado em design

eu não tinha portfólio, eu participei de seleções e entrevistas mas o ponto que mais pegava era portfólio, eu trabalhei com diversas coisas, mas de ux mesmo eu não tinha, em alguns cursos que fiz tinha estruturação de portfólio mas eu acabei não tendo montado porque eu tava em processo de terminar projeto pra poder avançar com montagem de portfólio. Ferramentas caras da adobe, por exemplo, é um problema. Tem muitos cursos mais caros, mas eu pagava pelo coursera e era bem acessível

A língua inglesa, que não é fundamental mas facilita muito porque tem muito material de design que é em inglês, ferramentas (adobe, figma), o que vc pensar em inglês vai ser mais rápido e fácil. Entender técnicas de pesquisa quantitativa e qualitativa, estar muito disposto a aprender, a pesquisar, buscar conhecimento porque tem muita coisa que você vai aprender na prática, entendendo a realidade que você está enfrentando, mas querer buscar esse conhecimento pode facilitar esse processo. Familiaridade com ferramentas é bem importante, a não ser que você lide só com pesquisa, mas pensando na realidade de fazer protótipo, ou até um miro para estruturar uma dinâmica de pesquisa é bem importante.

Na verdade eu já tinha familiaridade com ferramentas, então a familiaridade com as ferramentas é importante, saber mexer minimamente em illustrator, ps, pode facilitar a aprender outras ferramentas como figma.

Mercado de trabalho: Faz muito tempo que eu não olho detalhe de vaga, mas o que eu vejo é que a galera exige muita experiência com muitas coisas pra uma vaga que é muito básica, tipo vaga de ux junior, não sei se ainda é a realidade, mas o

mercado exige muito e paga pouco, isso dificulta, é uma barreira de entrada grande, em relação a experiência, portfolio.

Entrevistado 8:

Perguntas gerais: Sou de olinda, 27 anos. 3 anos na área.

Entrei focado em produto, mas descobri algo chamado “design de serviço” e basicamente foi uma mudança de paradigma pra mim, então a partir dali eu comecei a pesquisar como o meio digital poderia transformar a vida das pessoas para melhor. Minha motivação foi o meio social, sempre fui muito engajado com isso, então eu comecei a fazer projetos de serviço voltado pra isso, inclusive na época um deles virou projeto de extensão e outro de pesquisa. Eu migrei para UX muito pela dificuldade que senti em atuar em design de serviço, por ter serviços mais em outros estados e não tanto aqui, mas em ux eu queria algo que não fosse só tela, mas comecei a trabalhar em uma empresa que fazia sites, então era muito mais tela, uma entrega rápida, só depois que mudei de empresa pude trabalhar com pesquisa.

Formação: Sim, sou formado em design mas eu fiz mais da metade de engenharia mecânica, também tenho uma pós em PM

Eu entrei e depois fui realizando outras formações. Hackaton do grupo moura, foi voltado a ação social com as famílias dos colaboradores, de baixa renda, que eles queriam dar mais benefícios e atingir mais as pessoas ligadas a esses colaboradores. Depois disso, fiz os cursos de ux do Alura. Fiz um outro curso que me ajudou que é fundamentação em pesquisa teórica voltada à pesquisa científica do Alura também, bem massa que eles mostram como tratar dados. Fiz cursos sobre antropologia também que foram na FIAP, mas é muito mais voltado para entender problemas e gerar cenários, não necessariamente com foco em ux, mas fiz com foco no meu trabalho.

A primeira dificuldade foi a primeira porta de entrada em ux mesmo porque é muito mais fácil encontrar como ui design, só fazer tela e etc, e o segundo foi que depois de um tempo sair de um estágio para emprego onde não se tinha outros ux designers, então criar uma cultura dentro de uma empresa de pesquisa foi bem complicado. Alguns pontos de lidar com dados que parecem divergentes.

Primeira coisa é de fato ter algo que comprove sua expertise, um portfólio bem feito, ter experiência em algo relacionado a ux, seja dentro da universidade, extensão, pesquisa, curso, ou até mesmo freela, algo que comprove sua capacidade analítica, mas principalmente saber que vai demorar um pouco mais do que você imagina para pegar estágio, emprego. Ter uma capacidade analítica muito boa, ter algo que comprove isso e também que muitas vezes você precisa ter cases, as pessoas têm

medo de arriscar na sua resposta de case, então tem que ter coragem porque precisa defender bem seu ponto, e como extra eu colocaria oratória e poder de convencimento.

Eu busquei cursos do alura, fiz uma pós em PM, mas basicamente ajuda de amigos, fui atrás de entender como analisar as pesquisas, aí foi mais voltado a artigos científicos voltado à pesquisa do usuário, muitos conteúdos que li foram voltados para artigos científicos, seja blog, para ter atualizações do que a galera tá fazendo, a pesquisa com os professores, pedir indicação de amigos e outra coisa é que de vez em quando eu pego artigos legais no medium e no linkedin e youtube (canal indicado: preguicalimitada)

Mercado de trabalho: Acho nojentinho, se espera de um ux designer que ele faça tudo, que ele seja ui design, service designer, pm, se der tempo faz café, almoço, etc. Mais uma vez um distanciamento dos requisitos com a entrada de novos ux no mercado, quem tá entrando agora talvez tenha um gap maior do que o que eu tive, porque a maioria pede mais de dois anos de experiência, ou então +1 ano de experiência, sendo que o pessoal tá entrando. Outra coisa, vaga de ux designer pleno com salário de junior, outra coisa é uma necessidade do retorno ao presencial que não se justifica. Outro ponto, é que tem processos mais longos, com mais gente querendo participar, pra quem tá querendo embarcar nessa jornada, tá sendo uma jornada mais longa.

Entrevistado 09:

Perguntas gerais: Recife, 28 anos. Atua na área há 2 anos e 6 meses.

Eu estava na graduação, e aí comecei a estagiar em uma fábrica mesmo e com isso eu percebi que não era o ambiente que eu gostava, muito machista, hierarquizado, etc. Mesmo assim decidi terminar minha graduação, e em seguida continuei estudando para o enem, tentei medicina por três anos mas não passei, até que uma amiga minha me mandou um negócio sobre ux design e disse que era minha cara, então fui pesquisar sobre, ver vídeo, e acabei gostando e acreditando que era realmente algo que gostava.

Formação: Possuo graduação em Engenharia, mecatrônica, robótica e engenharia de controle e automação

Fiz o curso do google, fiz 5 dos 7 módulos e já fui procurar emprego, mas depois fiz cursos menores de product discovery na tera, mas foram cursos menores

Eu tive bastante dificuldade quando entrei nos hackatons, eu tava fazendo dois, um de manhã e um a tarde e um dos principais problemas iniciais foi a falta de

comprometimento do pessoal, já que eu tava muito empenhado, e outro problema que enfrentei durante o processo foi realmente encontrar vaga, eu chegava a aplicar para 50 por dia e não conseguia. Eu acredito que dei muita sorte porque chegava em várias a falar com ceo, ir pra entrevista técnica e etc, mas não passava.

Comunicação, saber se expressar, ter humildade para entender o cliente. Inclusive, antes de sair da minha antiga empresa eu ajudei a entrevistar pessoas pra minha vaga, e nisso eu vi que tem gente que era muito qualificada mas a comunicação fica mais pesada, pesa muito quando você é tímido tbm, tecnicamente a pessoa se saia super bem, mas não sabia se comunicar. Inclusive vi muito isso em portfólio, as pessoas narram o processo mas não diziam o que estavam tentando resolver.

Ver vídeo no youtube de uma outra pessoa recriando uma tela, inserir no dia a dia. Eu comecei vendo vídeos de como era a rotina do ux designer, até vídeo de ferramenta etc.

Mercado de trabalho: Eu acho que as pessoas não sabem o que botam nas vagas, porque tem muita coisa que é pedida que a pessoa não usa, e eu acho que parte muito do alinhamento entre as empresas, porque muito do que se pede nem vai ser utilizado no dia a dia. Pedir conhecimento em front end, html, css não precisa se vc quer um ux, e se vc quer jogar de tudo vc tem que pagar muito bem, e vejo que a maioria dessas vagas que pedem informações que fogem do ux, pagam muito pouco também. Eu percebi que da pandemia pra cá teve um eixo de deslocamento de ux muito grande, que tinha muito trabalho remoto e com o final da pandemia é tudo híbrido, para o pessoal do nordeste é difícil de pegar vaga

Entrevistado 10:

Perguntas gerais: São Paulo, 36 anos. Atua na área há 6 anos.

Formação: Trabalhei por 16 anos com publicidade. Comecei a estudar de forma autodidata, depois percebi que precisava fazer um curso, fiz o primeiro na mergo, e to pensando em fazer um mba agora voltado para ux design porque é mais voltado para gestão e liderança

Não tinha trampo pra quem não tinha experiência, então consequentemente eu não teria aquela malemolência que precisa ter no mercado de trabalho. então eu pensava se era só comigo, e eu comecei a conhecer mais gente e percebi que mais gente tinha esse problema, então eu e meu amigo fundamos a jovens ux/ui, e aí formamos alguns grupos de wpp, linkedin. eu preciso criar a minha experiência, então eu comecei a participar de grupos de start up, conhecia e fazia um case de estudo em cima da start up, e muita gente topava então eu apresentava o projeto e comecei a conseguir contratos. Então agora eu to tendo experiência. eu notei que

existe uma barreira de entrada, depois que quebra fica mais fácil, até pela rede de contrato

Primeiro falo da comunicação, outra coisa que vejo muito no pessoal que tá entrando é que deixam muito de lado a parte de processo e focam muito na ferramenta, então noto isso como um ponto de atenção, entender melhor os processos, como tá fazendo, se tá mais simples, eu noto que fica um pouco mais de lado. e eu acredito que tipo em hard skills não tão importante pra quem tá começando, acho que é mais soft skill é ter comunicação, saber comunicar, ser mais analítico, ser organizado, até hoje eu noto essa questão de organização porque vc tá em um projeto e ele tem início, meio e fim, e no meio começa a ter tantas aberturas no projeto que chega no meio que não vai para o fim. Entendimento de pontos de vista, porque dependendo do produto e com quem tu trabalha, os pontos de vista podem ser completamente diferentes. E oratória, tanto na parte falada quanto escrita, e até mais escrita, então conseguir ter uma assertividade na escrita é bem importante, principalmente para entregas escritas.

Muito conteúdo na internet, principalmente conteúdo de fora que eles são muito mais completos em termos de explicação e tecnologias, conversar com outras pessoas é fundamental, pessoas que estão a mais tempo e até a menos tempo, eu tenho uma dúvida de como faz x, y e z, youtube porque youtube é ouro, e não ter preguiça, tenta procurar conteúdo que tá na internet tem

Mercado de trabalho: Tem muita vaga que é muito boa, bem detalhada que faz sentido, mas tem umas vagas que não faz sentido nenhum, tá bem complicado essa parte de ter uma definição pronta de como tá as vagas, tem umas que são as famosas vagas arrombadas, porém empresas que têm uma maturidade maior sabem mais. Eu já vi vaga de ux que não tinha nenhum requisito de ux.

Entrevistado 11:

Perguntas gerais: Mauá, São Paulo, 33 anos. Atuo na área desde 2018

Eu tava no final da graduação, eu sou formada em design pela usp, então a gente vê de tudo um pouco, o digital bem superficialmente, e eu trabalhava na agência de publicidade, e eu tava bem descontente, tinha acabado de voltar do intercâmbio e tava meio perdida, então quando fui falar com uns amigos que estavam na área, eles falavam que ganhava melhor então motivou mais, e surgiu uma vaga de estágio em uma consultoria

Formação: Sim, em Design na USP

Eu fiz curso depois mas na hora que migrei eu não tava fazendo, mas depois eu fiz

extensão de 3 meses na puc, depois fiz vários outros cursos a parte, de acessibilidade, de ux, de ux writing, de métricas ainda não terminei. Na época que eu estava migrando eu participava de todo workshop e meetup.

Eu tive muita sorte desde que decidi migrar foi relativamente rápido, mas naquela época que foi quando eu estava me formando, não tinha tanta coisa nem tanto curso como tinha hoje, então era mais pela vivência. Eu fui contratada no estágio mais pela minha grade curricular da faculdade, porque eu fazia pesquisa e tal. O que eu lembro na época é que eu não achava tanto curso como hoje, então eu tive um pouco de dificuldade. E muita coisa presencial também, hoje tem mais cursos online. Os que fiz tive de ser presencial

Eu acho que muito soft skill, que a gente precisa ter um jogo de cintura todo dia, pra quem não gosta de conversar, lidar com pessoas, alinhar, fica um trabalho um pouco mais difícil, principalmente levantar dados, não só sobre produto, mas como pessoas, como lidar com conflitos e com pessoas. Em hard skill, é difícil falar porque toda hora as coisas mudam, eu sou muito focada em pesquisa e levantamento de dados, não tão boa em telas, antes era separado, hoje juntam muito. Mas independente disso, se basear em dados, levantar dados e compilar, entender o processo de design.

O que eu mais uso é google, vejo muito artigo em comunidades de ux que eu leio, e quando é pra mexer em ferramenta em si é youtube.

Mercado de trabalho: A primeira coisa que vejo é a senioridade, vejo se está dentro do escopo ou não. Eu não gosto de fazer tela mas gosto de fazer fluxo, então vejo. Hoje em dia eu olharia se é remoto ou se não é, tipo de contratação. Eu acho que ainda tá meio incoerente, eles colocam lá vaga de ux mas eles precisam mais de um product que faça pesquisa e tela, o que eu percebo é que grandes empresas têm uma vaga mais detalhada e melhor. Eu percebo que startup e empresas menores ficam um pouco mais abrangentes.

Entrevistado 12:

Perguntas gerais: Guarulhos, 25 anos

Oficialmente 4 meses, mas faz 2 anos como voluntário

Eu descobri o ux pela minha amiga e mentora, ela fez história e depois de um tempo ela começou a atuar como ux research, eu amei a ideia de trabalhar de casa, eu descobri em 2020 e a partir disso eu entrei em letras então entrei na faculdade pensando em ser ux writer, então fiz cursos da awari de ux ui, dps fiz curso de ux writer,

Formação: Possui graduação em letras, em andamento,

Fiz cursos de writing e copywriting na awari mas não finalizei o curso inteiro,

Eu achei muito difícil porque fiquei um ano e meio quase dois tentando, fiquei um ano inteiro aplicando para vaga, tendo entrevista, mas eu sentia dificuldade que muitas pessoas queriam uma pessoa geral que fizesse ux/ui e writing, fizesse telas, e etc. e eu tinha dificuldade em cases, todos pedem, e o voluntariado te dá case mas os recrutadores não valorizam. apresentar os desafios que muitas vezes elas aplicam e não tem retorno, e é muito cansativo. eu me sentia muito estressada e triste.

Eu acho que cases em geral, a awari por exemplo ela me vendeu um curso de que te dá um trabalho em um ano, mas não vai ser fácil, tá muito superfaturado, teve muito layoff, muita pessoa procurando então tem que ter muita resiliência

Eu aprendi muito na prática, fazendo mesmo, tudo que vc lê e aprende por vídeo vc vai ver que é muito diferente. Pesquiso sobre no LinkedIn, ou recorro às vezes aos conteúdos que tinha na awari, pergunto diretamente pra mentora, pessoas do ramo com quem eu trabalho.

Mercado de trabalho: Acho que depende muito da vaga, vejo que pedem uma pessoa mais generalista, mas qnd vc vai ver não é bem assim. Às vezes eles pedem coisas que nem eles sabem o que estão procurando, às vezes a própria pessoa não entendia, e muitos requisitos que pessoas que estão há muitos anos no mercado

Entrevistado 13:

Perguntas gerais: Mora em Brasília, 32 anos. Atua como UX há 5 anos

Era da comunicação visual e fiz a transição de carreira, aí comecei a estudar, fazer bootcamp, aprender linguagem de programação, e arrumei um estágio onde atuei como design

Formação: Graduado em comunicação social

No início de carreira, eu dependia muito de material grátis, tutoriais no youtube, então eu conheci muito criador de conteúdo de ux, no brasil msm, então nesses primeiros 6 meses era pdf, só depois do meu primeiro projeto aí eu me matriculei na interaction design foundation, consegui me capacitar bem, mas depois de um ano mais ou menos que eu tinha conseguido fazer dois ou três projetos como freelancer que senti necessidade de apartar desenvolvimento web, aí eu soube da generation

design, me inscrevi no bootcamp deles, ai peguei de java fullstack.

Especificamente no início eu não tinha a percepção que tenho hoje mas eu diria que a maior dificuldade era conseguir conseguir trabalhar efetivamente com pesquisa, sempre que eu tentava colocar em prática a pesquisa nos projetos o pessoal vetava, então pelo contexto eu aprendi bastante de ui pela necessidade e pouco de ux, isso me gerou uma barreira muito forte, ai hoje meu calcanhar de aquiles foi ter trabalhado com pesquisa de usuários, eu até participei de teste de usabilidade, entrevista, mas parecia muito mais uma coisa de descoberta de produto, do que ux propriamente dito.

Eu diria que tem que ter muita habilidade de conciliação, você tem que aprender mesmo a entender o contexto das demandas delas e conciliando coisas, fatores, vontades o tempo inteiro, então é legal que vc tenha até pra facilitar sua própria vida, é preciso estar atento para ter jogo de cintura, para conseguir mostrar para os outros profissionais e estar disposto a encontrar uma solução. Tem que ter uma habilidade analítica, escuta ativo, se atenha ao dito e ao não dito, muita capacidade de reduzir ruídos.

Youtube, sou muito apegada a literatura, existe um site chamado library genesis que eu baixava e usava como material de estudo complementar, o médium também, teve bastante coisa que me ajudou ali, é uma coisa que eu não sabia que era possível mas que hoje em dia eu incorporo é ir atrás das comunidades que existem

Mercado de trabalho: é meme dentro da comunidade de design, eu percebo que existe uma confusão nas vagas, que muitas estão pedindo é produto e não ux propriamente dito, eu fiquei cansado de ver que muitas vagas pedem produto e estão nomeadas ux e é necessário ter noção que vc vai precisar entender porque hoje em dia toda vaga de ux pede